Рыфмы.

I.

Усе гульцы садзяцца і перакідаюць адзін другому хустачку, гаворучы пры гэтым якое-колечы слова, прыкладам, рак. Той, каму кінулі хустачку, павінен сказаць слова пад рыфму, прыкладам, мак. Хто не скажа хутка, плаціць фант.

II.

Кідаючы хустачку кажа які-колечы сказ, другі павінен адказаць другі сказ пад рыфму першаму. Прыкладам, адзін кажа: „Пойдзем гуляць,“ другі кажа: „Я хачу спаць;“ трэці кажа: „А я буду араць;“ і г. д.

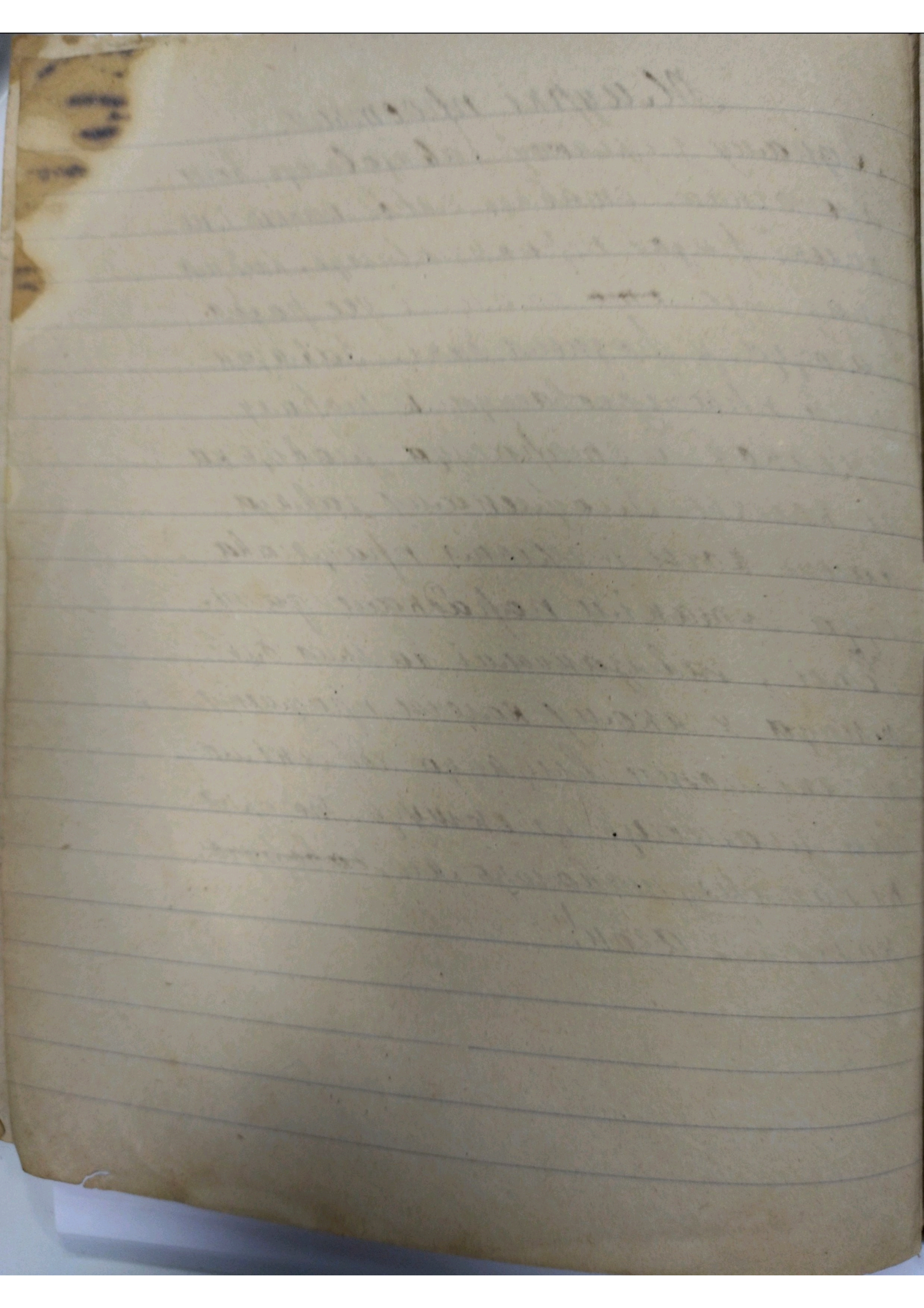
Расказ.

Па жэрабьбю, аднаму з гулякоў ~~усе~~ кожны з рэшты гулякоў кажа па слову, з якіх той павінен скласьці які колечы расказ. Хто не сумее хутка скласьці ~~або~~ расказ або выйдзе нескладна, той плаціць фант. Словы трэба ўжываць у раскадзе ў тым парадку, у якім яны даны. Прыкладам, даны словы: Ганулья, лес, мядзьведзь рукі. Можна скласьці расказ у родзе гэтакага: Я з Ганусею пайшлі ў лес; там на нас выскачыў мядзьведзь. Мы спалохаліся й закрылі рукамі вочы.

і г. д.

Жмуркі простыя.

Аднаму з гулякоў завязаваюць вочы хустачкаю, ставяць сярод пакою і некалькі разоў перакручаваюць, каб ня знаў дзе ~~хто~~ стаіць і усе разбягаюцца ў розныя бакі. Завязанный прыслухоўваецца к шораху гулякоў і стараецца злавіць каго-колечы. Злоўленаму завязаваюць вочы і гульня працягаваецца гэтакім парадкам далей. Калі з завязанымі вачыма бліжыцца к якому-колечы прадмету, аб які можа выцяцца або які можа зламаць ці скінуць, то гулякі папярэджаваюць яго, ~~гаворучы~~ кажучы „агон!“

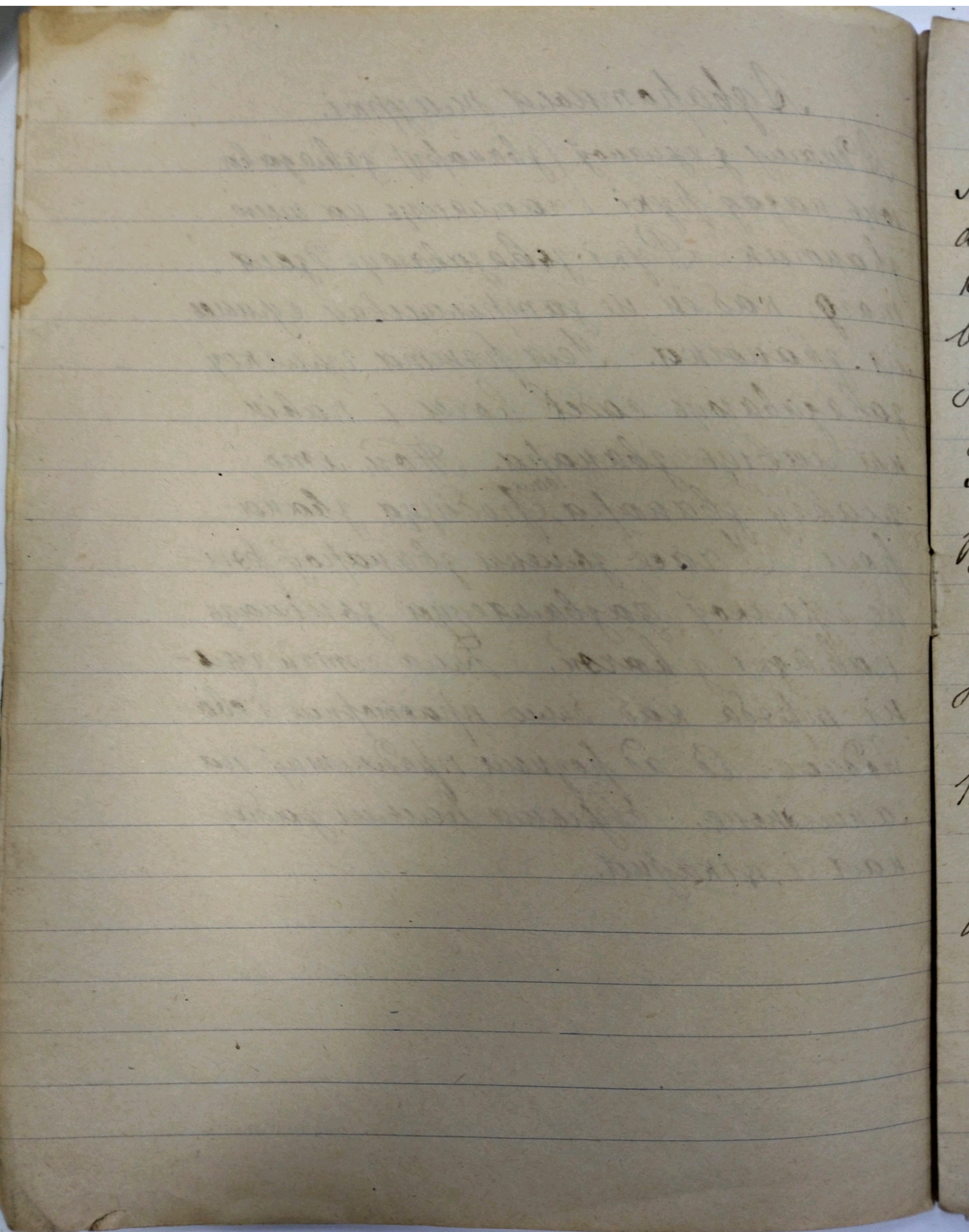


Жмуркі з голасам.

Усе гулякі становяцца у кола, беручыся за рукі. З завязаннымі вачыма ~~на~~ становіцца у сярэдку і трымае ў руцэ палачку. Гулякі пачынаюць кружыцца, а завязанны прыслухоўваецца к голасу і раптам крычыць: „стой!“ Усе застанаўліваюцца. Тады завязанны працягвае каму-колечы палачку - той павінен узяцца за канец. На вымаганьне завязаннага ён павінен падаць да трох разоў голас, але так, каб завязанны не пазнаў. Калі завязанны угадае і верна назаве гуляючага, то той замяняе яго. У адваротным выпадку гулякі ізноў кружацца, а завязаны тым жа парадкам стараецца адгадаць.

Адваротныя жмуркі.

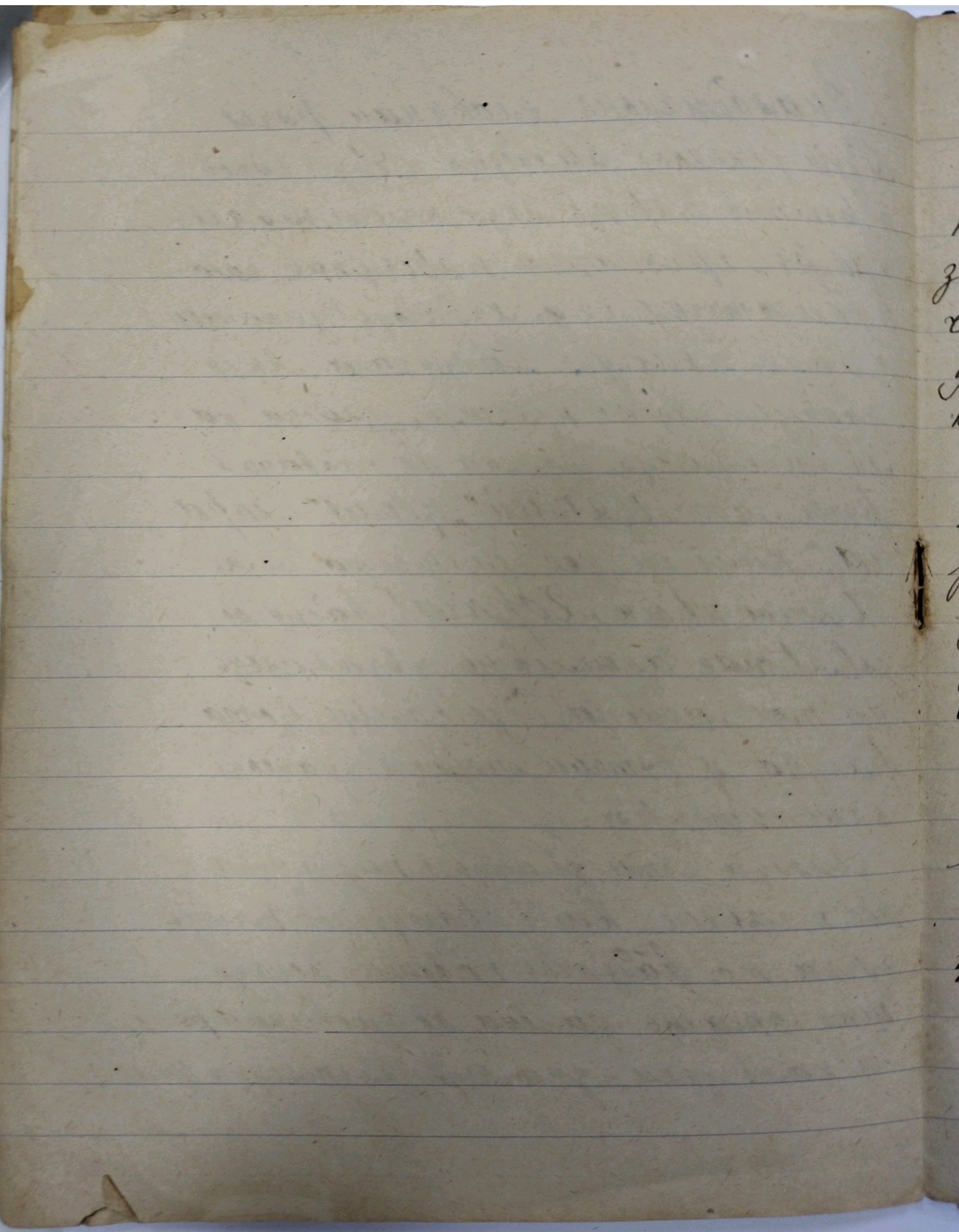
Аднаму з гулякоў (званару) завязваюць назад рукі і чапляюць на шыю званочак. Рукі зьвязваюць дзеля таго, каб ён не затрымліваў сумысьля званочка. Уся рэшта гулякоў завязваюць сабе вочы і павінны лавіць званара. Той, хто злавіў званара, сам робіцца званаром. У часе змены званароў рэшце гулякоў дазваляецца зьнімаць павязкі з вачэй. Для гэтай гульні трэба каб было прасторнае і свабоднае ад ад розных прадметаў памяшканьне. Гульня вельмі забаўная і цікаўна.



Знаходжаньне схаванай рэчы.

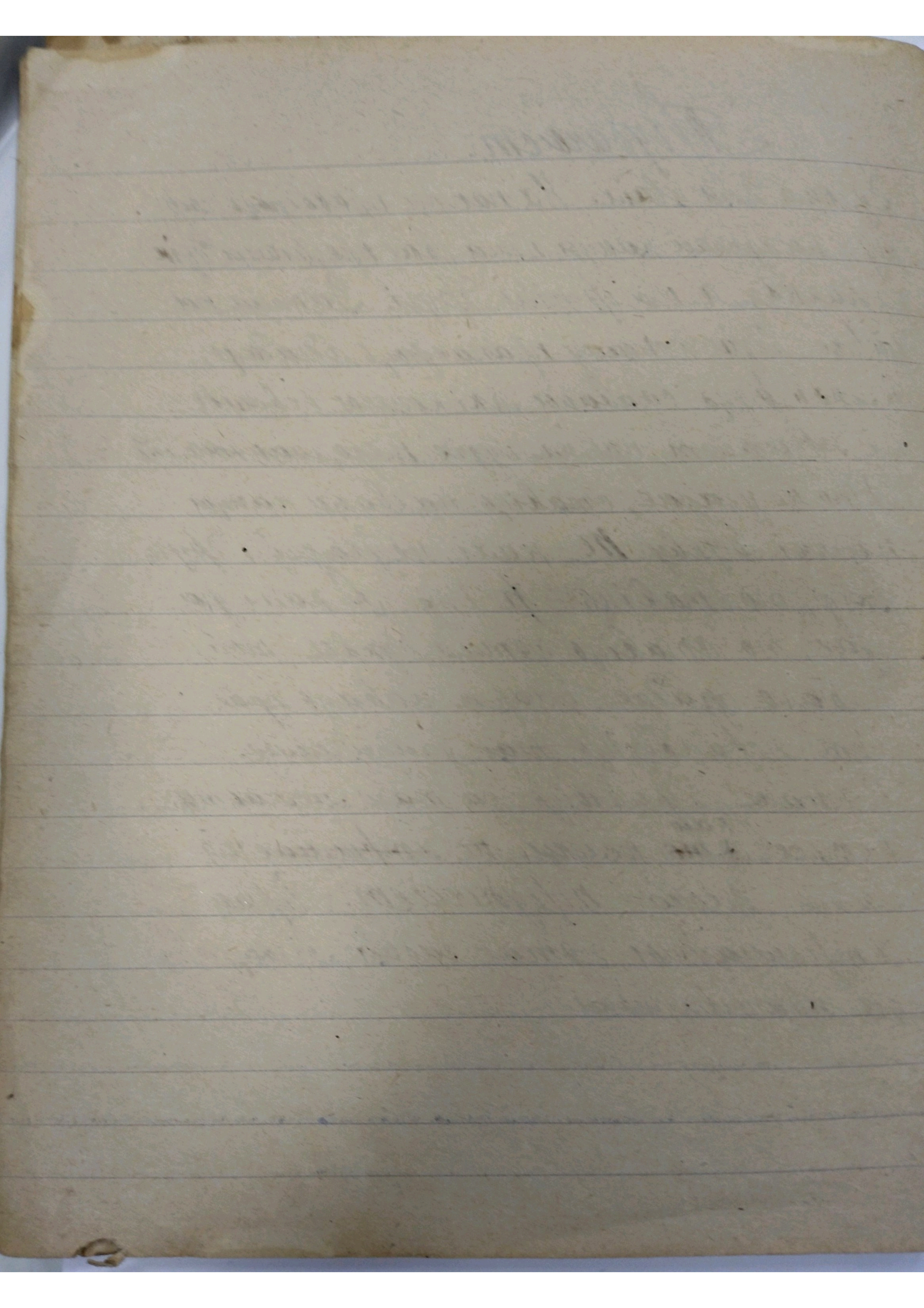
Адзін з гульцоў выходзіць у другі пакой, а рэшта бяруць якую-колечы невялікую рэч, прыкладам, паперцёнак, насавую хустачку і г. д., хаваюць дзе-колечы у хаце і клічуць вадзячага. Як ён увойдзе гульцы крычаць: халадна! калі ён стаіць далёка ад схаванай рэчы, або „цяплей," „цёпла," „горача," калі ён усё бліжэйца да яе. Чуючы крык „Горача! вадзячы зварачае асаблівую уважнасьць на тое месца, дзе стаіць і стараецца ў гэтым месцы знайсьці схаваную рэч.

Можна гэта зрабіць і пад музыку, або пяяньне. Калі граюць, або пяюць ціха, то вадзячы павінен ведаць, што стаіць далёка ад схаванай рэчы; а калі цішэ — значыць бліжэйца да яе.



Трубачыст. гр.

Гульня для дваіх. На паперы праводзяць чарту і на адным канцы піша свае прозвішча адзін з гулякоў, а на другім другі. Затым па чарзе адзін аднаму прапануюць адгадаць, у якой руцэ схаваны які-колечы невялічкі прадмет, прыкл., гузік, пяро, манэта і г.д. Хто не ўгадае, ставіць на сваім канцы палкі букву т, калі не ўгадаў і другі раз, то ставіць — р і г.д. А калі ўгадае, то ставіць гэтыя буквы той, у каго ўгадае і чарга хаваць прадмет пераходзіць ~~тае~~ ўгадаўшаму. Гэтак гуляюць да таго моманту, покуль у каго ~~хто~~ колечы ~~не атрымае~~ ня выйдзе слово — трубачыст. Першы атрымаўшы гэтае слова лічыцца праіграўшым.



Канцэрт жывёлаў

Адзін з гульцоў выбіраецца за кіраўніка хору і становіцца ў сярэдку. Затым ён абходзіць і називае кожнаму быць якою-колечы жывёлаю. Па ўзмаху палачкаю ўсе павінны крычаць, перайманючы тых жывёлаў, якімі яны названы. Па знаку кіраўніка канцэрт спыняецца, але звычайна музыканты не вытрымліваюць доўга і заліваюцца рогатам.

Аркестра п.

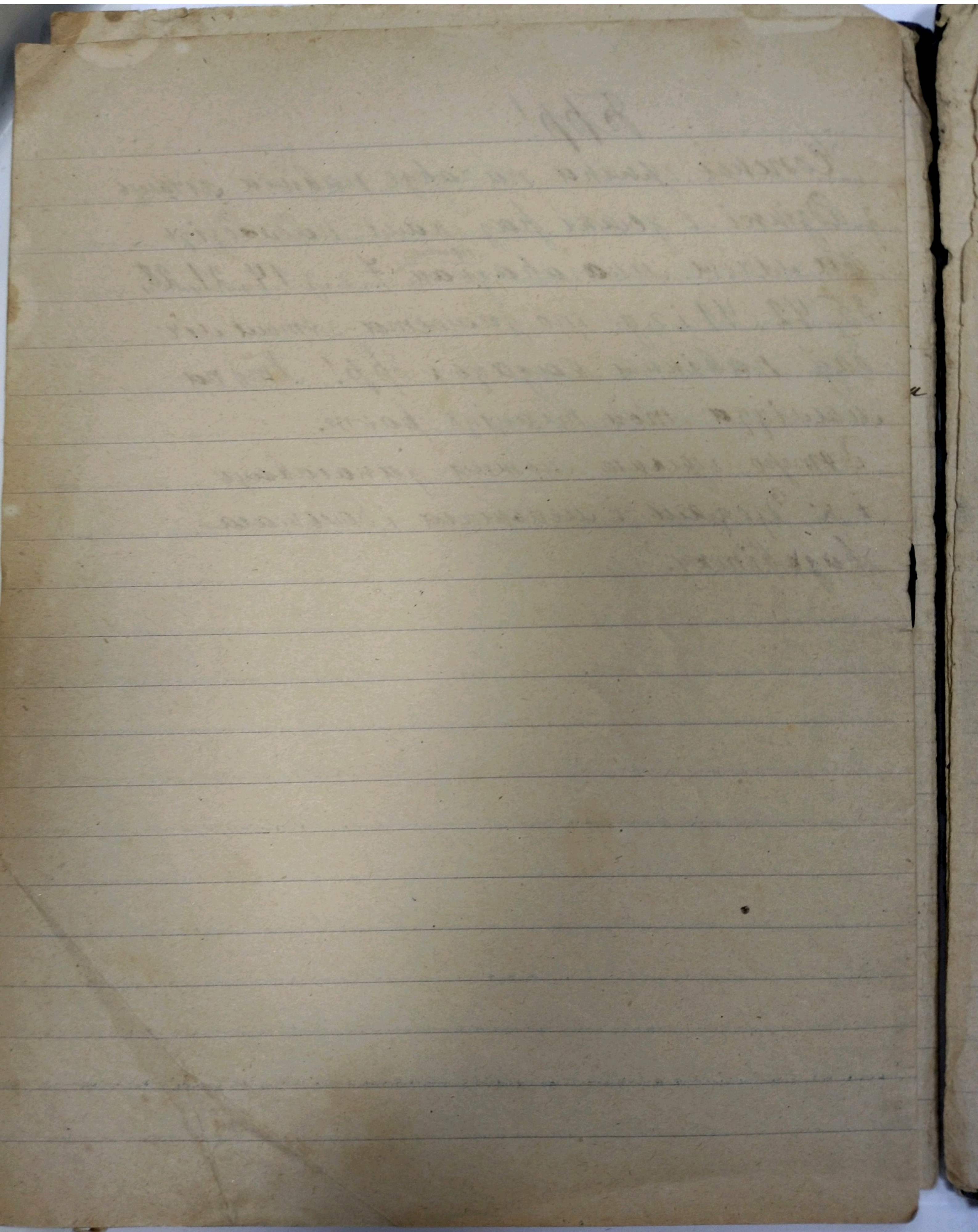
Кожны гуляка выбірае сабе які-колечы музычны струмант. Усяродку становіцца капэльмайстра і палачкаю паказавае пачынаць. Усе разам пераймаюць ~~выбраны~~ гукі выбраных струмантаў і выходзіць агкушыцельная музыка, якая канчаецца толькі на знаку капэльмайстра.

Немыя музыканты.

Гульня падобна да папярэдняй, толькі тут музыканты пераймаюць не гукі таго ці іншага струманту, а толькі рухі, прыкладам, бубнача, або скрыпача і г. д. Хто засьмяецца ці вымавіць які-колечы гук, той плаціць фант. Гульня канчаецца, як набярэцца даволі фантаў.

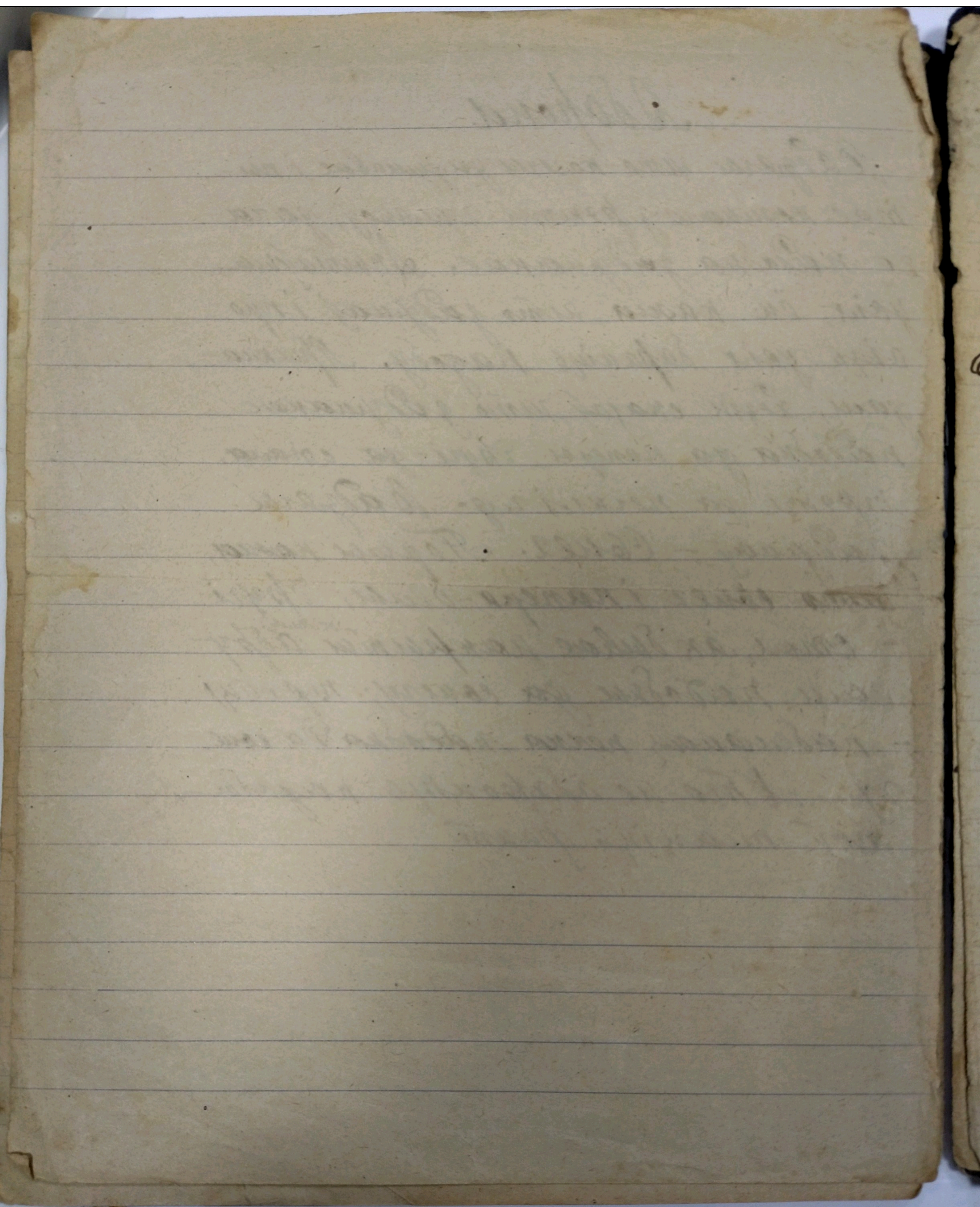
Брр!

Кожны гульца па чарзе павінен лічыць з адзінкі і усякі раз, калі падходзіць да лічбы многаразнай (прыкладу) 7, г. з. 14, 21, 28, 35, 42, 49 і г. д. то замест гэтых лічбаў павінны казаць : брр! Хто памыліцца, той плаціць фант.
Гэтую гульню можна дапасаваць і к дзецям і меньшага і большага развітку.



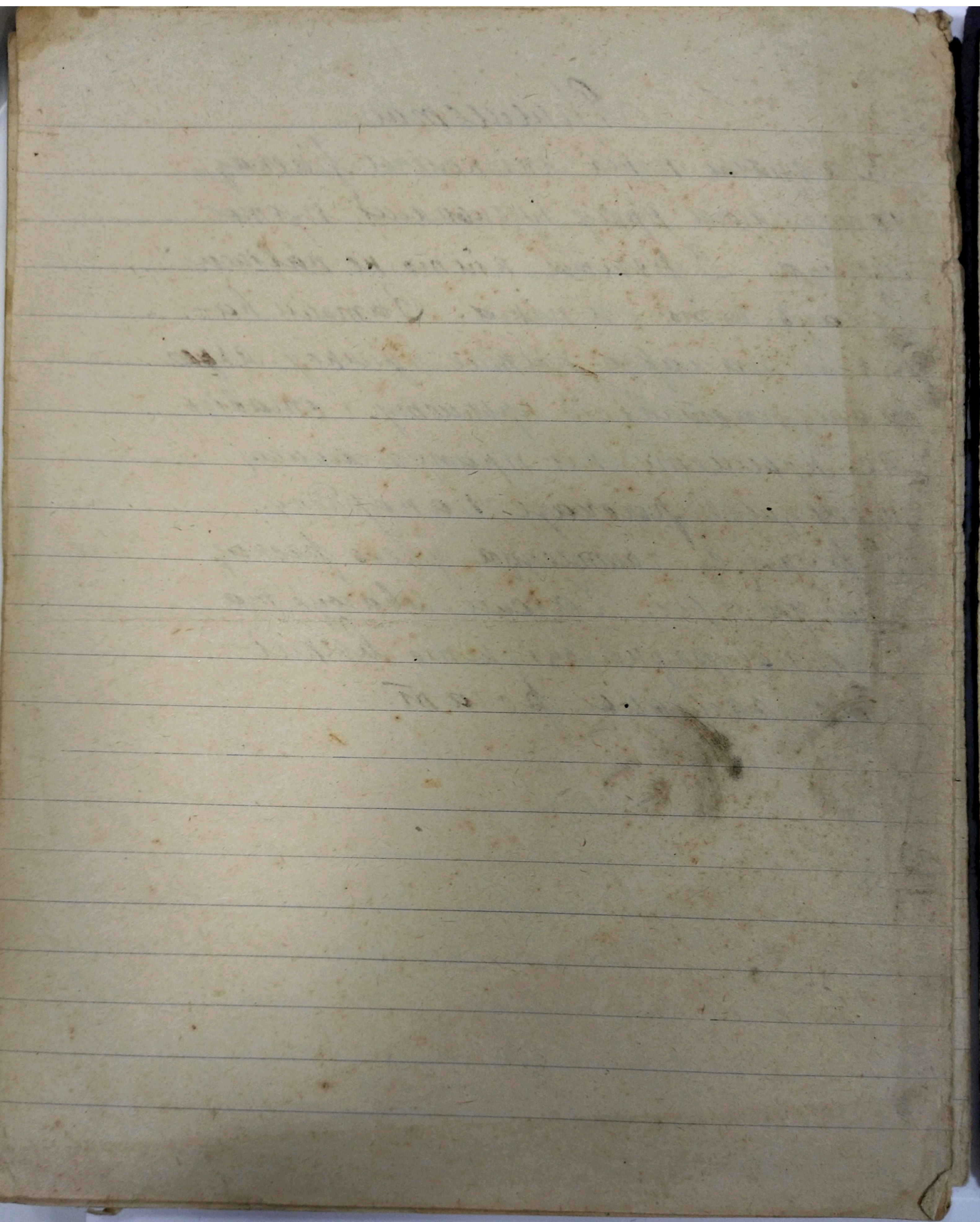
Абарона.

Вадзячы што-колечы задумавае і пытае кожнага з рэшты гульцоў, дачаго падобна задуманае. Апытаўшы ўсіх, ён кажа, што задумаў і просіць усіх бараніць падобу. Прыкладам, адзін сказаў, што задуманае падобна да паперы, другі-да стала, трэйці да печкі і г.д. Вадзячы задумаў — Снег. Першы кажа, што снег і папера-белыя; другі — стол, ак бывае накрыты белымі абрусам, падобны да снегу; трэйці — пабеленая печка падобна да снегу. Хто не абароніць падобы, той плаціць фант.



Прыметы.

Вадзячы піша які-колечы расказ, астаўляючы прад іменьнікамі пустыя мейсца. З рэшты ніхто не павінен ведаць, што ён піша. Затым вадзячы па чарзе пытае гульцоў, якую яны паставілі прымету і ставіць яе, прымету, на прапушчанныя мейсцы ў расказе папарадку. Урэшце чытаецца ўвесь расказ каб усе чулі. Часамі бываюць такія несуразнасьці, што выклікае агульны рогат.



Цені.

Калі сьцяна ня гладка, то развешваюць дзяругу, і адзін з гульцоў садзіцца да ле тварам. Ззаду яго на стол або на крэсла ставяць сьвечку. Рэшта гульцоў ходзіць па чарзе між сьвечкаю і ваддзячым-адгадаваючым, стараючыся зьмяніць сваю фігуру. Ваддзячы па цені стараецца угадаць, хто прайшоў. Каго угадае, той заступае яго месца.